
Святилище
Нергала

Святилище Нергала

OSR-совместимый модуль для персонажей 1-3 уровня

Автор: Emergent666_
Иллюстрации: Анна_Музыка
Вёрстка и картография: Ransvind_

Авторские права принадлежат автору модуля.

Информация о лицензии находится на последней странице.

Авторское предисловие

Когда-то давно эти жаркие края настигла чума, не щадившая никого. В те времена был сооружен подземный храм, посвящённый Нергалу. Нергал – ныне почти забытый бог чумы, войны и палящего солнца. Кто-то думает, что воплощение Нергала - крылатый лев, иные верят в образ человека с головой быка.

После того как чума отступила – о храме постепенно забыли. Помнят лишь одно: даже в самые тяжёлые времена местные продолжали нести в храм все свои ценности. Так или иначе, вам удалось разузнать местоположение святилища. Настало время наведаться туда и узнать наверняка, много ли золота успели собрать жрецы Нергала.

Информация для ведущего

В этом модуле я хотел передать атмосферу восточной сказки с чудесами, опасностями и щепоткой ужаса. Модуль вдохновлялся эстетикой ближнего востока, поэтому храм стоит расположить в степи или пустыне.

Предыстория для ведущего

Последний глава храма по имени Мендуран был фанатично предан своему богу. Он мечтал умножить территорию и количество последователей храма. Для этого во время проповедей он сначала своим убеждением и обаянием, а после и инсценировками спуска Нергала с небес запугивал паству, вынуждая слушателей приносить все свои деньги во имя остановки чумы. Нергал отнял жизнь у заходящего всё дальше Мендурана, но отнял её лишь на время. Согласно его замыслу, в своём саркофаге Мендуран должен был постепенно стать его воплощением, восстать из мёртвых, поднять армию чумных трупов и отправиться нести его слово. Однако вскоре после смерти Мендурана чума отступила, жрецы оставили храм, и в нём поселились разные существа. Новые обитатели не трогали ни гробницу Мендурана, ни храмовую сокровищницу. А вот нашедшие некоторое время назад храм разбойники тронули. Их отряд не только понёс потери, но и пробудил Мендурана, который всё ещё заперт в своём склепе, но ищет любую возможность исполнить своё предназначение.

Мендуран – гордая и сильная личность, поэтому не каждая игровая группа сможет восстановить историю этого места. Рефери, желающие дополнительно прояснить историю этого человека могут добавить его дневники в комнату **13**, в которых прояснят то количество информации, которое посчитают нужным.

Что слышно о святилище?

(Правдивые, частично правдивые и ложные слухи)

1. Главный жрец расположил в храме тайную сокровищницу для подношений (П)

2. Храм был воздвигнут во время чумы, миазмы которой до сих пор отравляют подземные коридоры (Ч)

3. Маленькие слуги Нергала до сих пор снуют в тенях этих залов (Л)

4. Во времена чумы сам Нергал летал над этим храмом в образе льва с крыльями (Ч)

5. Храм стал базой разбойников (Ч)

6. Глаза статуй указывают на секретные проходы (Л)

7. Местные приносили в храм все свои ценности до последней монеты (П)

8. Жрецы предусмотрели ловушки, которые охраняют храм от нежданных гостей (Ч)

9. Истинное воплощение Нергала – крылатый лев (Л)

10. Истинное воплощение Нергала – человек с головой быка (П)

Случайные встречи (d4)

1. d4+2 песчаных котов

2. d4+1 волшебных обезьян

3. d6 жертв чумы

4. d2+1 жрецов Нергала

*Проверка на случайную встречу происходит раз в 10 минут с шансом 1-к-6.

Песчаные коты

HD	1
AC	6 [13]
Att	1 × d6 (удар или бросок копья)
MV	90' (30')
ML	7

Могут прятаться в тенях с шансами вора 5 уровня. Разумные создания высотой 5', способные передвигаться на задних лапах. Предпочитают устраивать засады и нападать из тени.

Волшебные обезьяны

HD	3
AC	5 [14]
Att	1 × d8 (когтями) или 1 × d4 (бросок камня)
MV	150' (50')
ML	9

Разумные создания, предпочитающие сражения на открытом воздухе или в больших залах, где могут кружить и изнурять партию бросками камней, изредка спускаясь чтобы нанести удар когтями.

Жертвы чумы

HD	1
AC	8 [11]
Att	1 × d4 (зубами)
MV	120' (40')
ML	12

Погибшие во время эпидемии крестьяне и рабы, услышавшие зов Мендурана.

Жрецы Нергала

HD	4
AC	6 [13]
Att	1 × d6 (зубами, паралич при провале спасброска)
MV	90' (30')
ML	9

Бывшие жрецы, утратившие свой человеческий облик. Ныне о нём напоминают лишь их мантии и войлочные шапки.

Общие черты

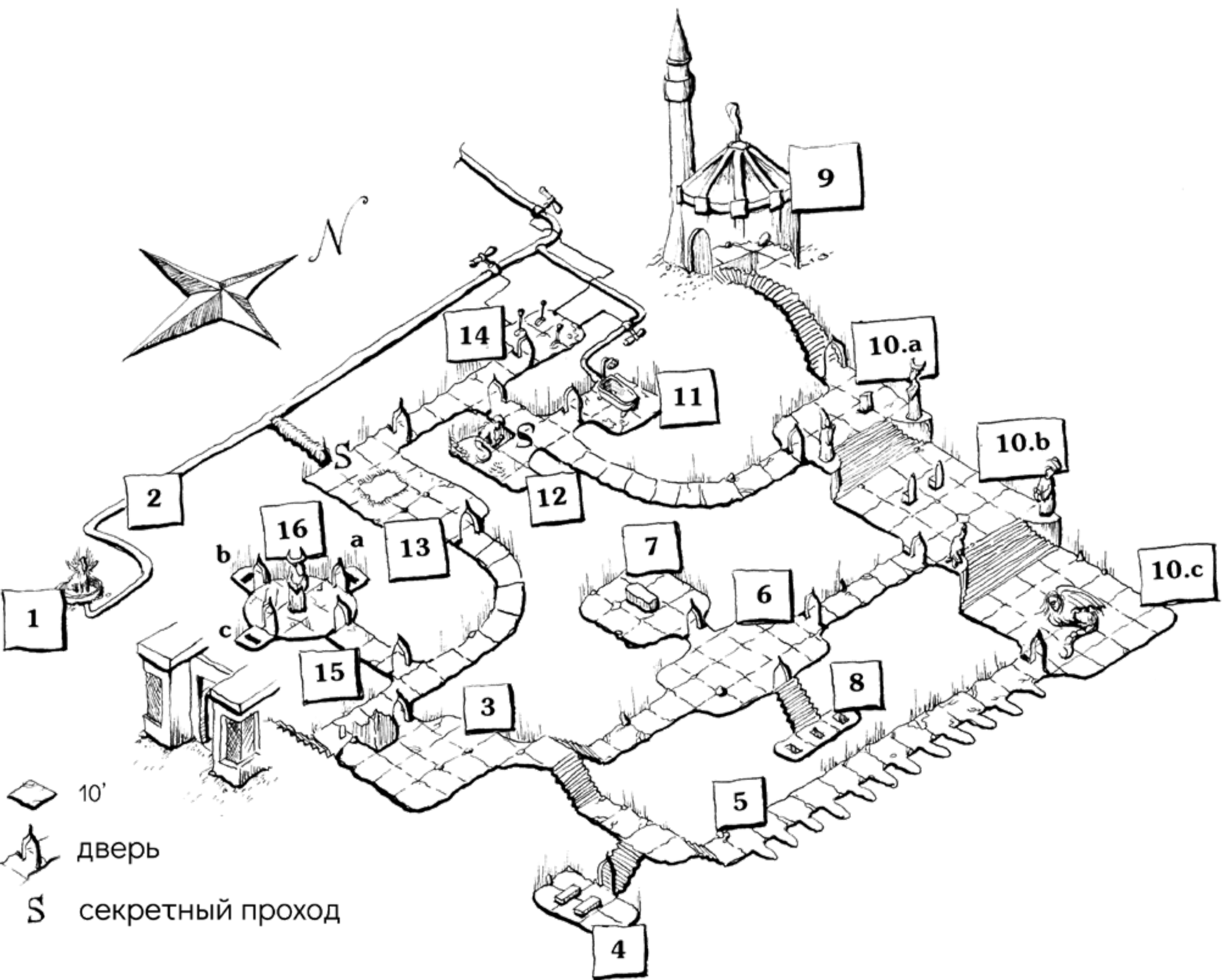
В разгар чумы жрецы Нергала обрели сакральное значение, и даже султан относился к ним с почтением. Именно поэтому ярусы храма, сходящиеся в ступенчатый церемониальный зал на севере, так отличаются. Западный ярус (самый высокий и ближний к солнцу) предназначался для жрецов Нергала, центральный – для султана и знати, а восточный (самый глубокий) - для черни.

Ярус жрецов выполнен из идеально подогнанных друг к другу плит песчаника, украшенных вязью. Потолки коридоров и помещений составляют 20 футов, из-за чего здесь всегда дует едва заметный тёплый ветер. Ярус для знати выполнен достойно, но без характерной для султана и визирей роскоши. Высота потолков – 10 футов. Нижний ярус строился и спешно расширялся под всё возрастающее количество умирающих рабов и крестьян, поэтому стены здесь сложены из грубо отёсанных блоков. На этой глубине темно, влажно и тесно – потолки высотой всего 6 футов.

В храме нет углов, все стены плавно перетекают одна в другую. Пока не указано обратное, все двери в храме выполнены из массивных каменных плит и имеют форму арок в восточном стиле. Стиль этот прослеживается во всём: от мебели до формы погребальных альковов.

Партия может попасть в храм тремя способами - через главный вход около **1**, надземную постройку **9** и бывший водопровод **2**.




N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10.a
10.b
10.c
11
12
13
14
15
16
a
b
c
S
S
S
10'
дверь
S секретный проход

1. Статуя Нергала

10-футовая каменная скульптура человека с телом льва и крыльями, поднимающего руки на Восток и встречающего восход солнца. Основание статуи - осушенный фонтан. Песчаные коты частично демонтировали его дно, соорудив проход в **2**.

2. Водопровод

Песчаные коты используют его как вход в храм. Человек может передвигаться по этой осушенной трубе диаметром 3' со скоростью вдвое меньше обычной. На севере она закрыта одним из люков, управляемых из **14**. Коты выкопали ответвление в **13**, тщательно замаскировав его с обеих сторон.

3. Раздевалка и храмовая лавка

Ныне стала базой разбойников. К югу от двери расположено специальное окошко, через которое за лестницей наблюдает постовой. Кроме него в комнате есть ещё 3 разбойника, разбившие временный лагерь. Если постовой увидит больше 5 персонажей (включая слуг) - разбойники переместятся в **4** и переждут. Если персонажей будет меньше – постовой поднимет тревогу и разбойники будут действовать согласно броску реакции рефери.

У разбойников при себе стальной ключ от **16**. Они могут продать его персонажам за 1000 золота, посулив невероятные богатства за дверью, которую он отпирает. Также у них остался запас еды на три дня и 400 см.

Бандиты

HD	1
AC	7 [12]
Att	Att 1 × d? (оружием),
MV	90' (30')
ML	6

Выжившие, но голодные и отчаявшиеся остатки банды.

4. Зал прощания с чернью

Каменные полки, на которых раньше можно было перебинтовать тело погибшего от чумы и дождаться жреца. В качестве заложника и гаранта своей безопасности бандиты держат здесь связанным песчаного кота.

5. Склеп черни

Здесь находятся 200 погребальных альковов. В 150 из них покоятся завёрнутые в ткань тела, остальные пустуют. Суммарно на телах можно найти 50 зм, 650 см и 14980 мм. В пяти самых южных альковах покоятся жертвы чумы, которые не дадут о себе знать пока не будет вскрыта ткань хотя бы на одном из них. Если сюда доберётся Мендуран - он поднимет всех мертвецов и отправится нести волю Нергала.

Для обыска альковов пользуйтесь правилом: 1 персонаж за 10 минут обыскивает 10 альков.

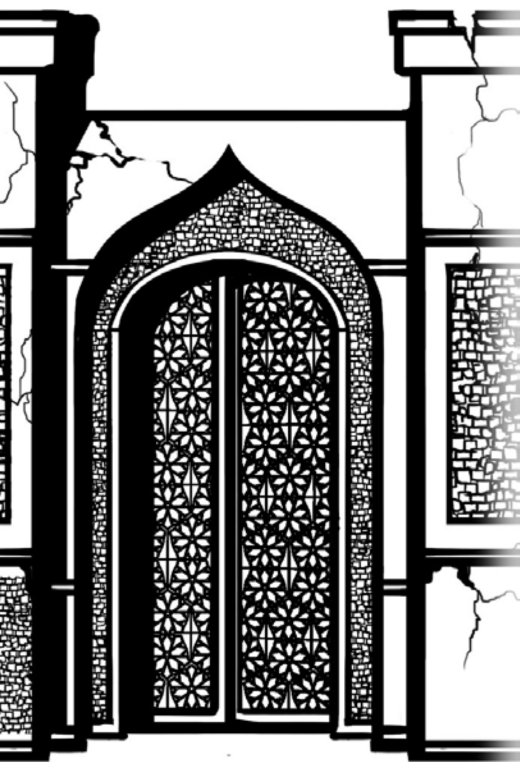
Жертвы чумы

HD	1
AC	8 [11]
Att	1 × d4 (зубами)
MV	120’ (40’)
ML	12

Погибшие во время эпидемии крестьяне и рабы, услышавшие зов Мендурана.

6. Комната для прощания со знатью

Изысканный орнамент покрывает стены, вдоль которых расположены 4 лавки. Они украшены 8 янтарями стоимостью 25 золота каждый (1 персонаж за 10 минут извлекает 2 камня).



7. Усыпальница султана

Здесь покоится погибший во время эпидемии султан. На стенах зала вырезаны фрески, изображающие его на службе и в кругу семьи. В центре располагается резной саркофаг, в котором покоится тело султана. На его пальце кольцо насекомых, а сам он усыпан 5.000 см. При любом контакте с телом необходим спасбросок. При его провале цель заболеет чумой и умрёт через 2d6 дней, если не будет оказано лечение (заклинание **излечения болезни** [**cure disease**] или особый обряд на усмотрение рефери).

Кольцо насекомых

Может быть использовано не чаще раза в неделю. Вызывает облако насекомых 20×20 футов, которым заклинатель может управлять в радиусе 500 футов вокруг себя в течение дня. Любое создание с HD меньше 2 убегает в ужасе (прочие делают спасбросок).

8. Склеп знати

Здесь располагаются саркофаги двух советников султана и его визиря. Тела не заразны, однако в саркофаг визиря накачан газ, который при открытии заполняет эту и соседнюю (**6**) комнату, погружая непрошедшие спасбросок цели в сон на 2d6*10 минут. В каждом саркофаге находится по 1.000 см.

9. Надземная пристройка

Освещённая через щели в стенах башня со шпилем суммарной высотой 30 футов. На шпиле располагается символ Нергала, обращённый на восток. Этим входом в храм пользовались жрецы, тут они оставляли свои одежды. Также здесь можно найти воздушного змея в форме льва с крыльями и «заряженный» солнечный щит. Во время пламенных проповедей Мендурана жрецы использовали заклятья левитации, солнечный щит и змея чтобы инсценировать пролёты Нергала над стеклянным потолком **10.а**. и заставить слушателей поверить, что Нергал вот-вот сойдёт на землю. Теперь пристройка является домом для 6 волшебных обезьян. Если обезьяны настроены не агрессивно – они пропустят партию, но потребуют плату за проход в размере 12 рационов.

Солнечный щит

Щит из блеклого металла улучшает класс доспеха носителя на 2. Если щит 2 часа будет освещать солнце - он станет отсвечивать золотом и в течении 2 часов будет излучать свет в форме луча на 120'. В течении этих 2 часов носитель может «выстрелить» из щита светом, нанеся 2d6 (4d6 по нежити) урона. После этого щит перестанет давать свет до «перезарядки».

Волшебные обезьяны

HD	3
AC	5 [14]
Att	1 × d8 (когтями) или 1 × d4 (бросок камня)
MV	150' (50')
ML	9

Разумные создания, предпочитающие сражения на открытом воздухе или в больших залах, где могут кружить и изнурять партию бросками камней, изредка спускаясь чтобы нанести удар когтями.



10. Храм

Трёхъярусный зал с высоким потолком. Зоны **10.b** и **10.c** находятся под постоянным заклинанием тишины, не позволяющим переговариваться и шуметь. Ярусы храма разделены двумя лестницами, около которых парами установлены статуи. Западная пара изображает Нергала (в образе человека с телом льва и крыльями) и молящегося ему жреца. Восточная пара показывает султана и кланяющегося ему визиря.

Во всех трёх зонах стоят ящики для подношений, ныне пустующие.

Зона **10.a** предназначается для жрецов, в ней находится каменная кафедра, скамьи и шкафы. В шкафах можно найти священные писания и два свитка с заклятьем **левитации [levitate]**. Потолок над этой зоной выполнен из стеклянных плит, которые фокусируют солнечный свет над ней. На кафедре стоит маленькая миска с густой золотой кислотой, наносящей d8 урона при попадании на живое существо. Кислоты в миске хватит на 1 атаку.

Зона **10.b** находится в полутьме и предназначена для знати: в прохладе здесь стоят резные каменные троны, пересохшие амфоры и бокалы.

Зона **10.c** отведена для черни: тут темно, влажно, неудобные лавки и лампадки с давно высохшим маслом. Между этими лавками обычно отдыхает мантикора, которая с шансом 1-к-6 может быть на водопое вместе с песчаными котами (см. **11**).

Мантикора

HD	6
AC	4 [15]
Att	1 × d4 (когтями) и 1 × d4 (зубами)
MV	180’ (60’),
ML	9

Разумная львица с лицом человека, крыльями летучей мыши и хвостом рептилии. Живёт в симбиозе с песчаными котами из **13**: защищает их в обмен на еду и пищу.

11. Комната отдыха жрецов

Удобные лавки, большая ванна и питьевые фонтанчики. Ванна украшена вязью из позолоты. Если персонажи потратят час чтобы её демонтировать – получат эквивалент 100 зм.

С шансом 1-к-6 сюда пришли на водопой 5 песчаных котов и мантикора из **10.c**, которые на время включили воду в **14**.

12. Тайная сокровищница

Мендуран оплатил создание потайной комнаты, в которой ответственно складировал все подношения. Персонажи могут как наткнутся на неё случайно (в соответствии с текстом используемых правил), так и купить сведения о ней у котов в **13**. В сокровищнице находятся 4500 зм, 12.300 см и 37.800 мм, а также посох поглощения. Над сокровищами витает ифрит-охранник, который создал ещё 10.000 фальшивых зм. Он поклялся в верности Мендурану, и в случае опасности предложит персонажам фальшивые монеты в обмен на свою жизнь.

Посох поглощения

Металлический посох в форме змеи, которая ловко поглощает пастью летящие в хозяина заклинания. Посох «запоминает» заклинания и может воспроизводить их по воле хозяина. Максимальное количество запомненных заклинаний равно уровню заклинателя.

13. Спальня жрецов

У восточной двери со стороны коридора расположена растяжка с колокольчиком, предупреждающим обитателей о нежданных гостях. Полы комнаты устланы старыми коврами, на которых стоят рассохшиеся кровати и сундучки с личной утварью жрецов. В сундуках можно найти 4 священных символа Нергала из серебра (каждый стоит 50 зм) и 120 зм.

Ифрит

HD	5+5
AC	4 [15]
Att	1 × 2d8 (огненными кулаками)
MV	240’ (80’)
ML	9

Разумный огненный демон сторожит сокровищницу. Умеет создавать золото, неотличимое от настоящего (и исчезающее через 24 часа), а также раз в день становиться невидимым на 6 боевых раундов (улучшает класс доспеха на 4, используется как заклинание).



Одна из кроватей принадлежала Мендурану (внешне не отличается от остальных). В его сундуке можно найти записи, в которых детально описывается план по использованию летучего змея и солнечного щита для устрашения паствы (см. предыстория для ведущего).



Эту спальню превратили в своё логово 12 песчаных котов. Они живут здесь, покидая комнату только чтобы сходить на водопой в **11** или на охоту через **2**. Они живут в симбиозе с мантикорой из **10.c**. Коты знают об опасностях святилища и не трогают ценности вне этой комнаты. Они продали разбойникам (см. **3**) ключ от **16** и держат при себе записи Мендурана, в которых указывается местоположение сокровищницы **12**. Коты могут продать эти записи персонажам за 500 зм.

Песчаные коты

HD	1
AC	6 [13]
Att	1 × d6 (удар или бросок копья)
MV	90' (30')
ML	7

Могут прятаться в тенях с шансами вора 5 уровня. Разумные создания высотой 1', способные передвигаться на задних лапах. Предпочитают устраивать засады и нападать из тени.

14. Комната управления водопроводом

Рычаги управляют тремя заслонками водопровода в соответствии с картой. Севернее заслонок находится русло родника, вода в котором находится под давлением. Четвёртый рычаг запускает в комнату **11** бесцветный дизенфицирующий ванну газ, убивающий при провале спасброска.

Если песчаные коты сейчас не на водопое (см. **11**) – заслонки закрыты.

Жрецы Нергала

HD	4
AC	6 [13]
Att	1 × d6 (зубами, паралич при провале спасброска)
MV	90’ (30’)
ML	9

Бывшие жрецы, утратившие свой человеческий облик. Ныне о нём напоминают лишь их мантии и войлочные шапки.

15. Альковы жрецов

В этом проходном склепе 10 альков, 3 из которых заняты жрецами Нергала. Они оживут, как только дверь в **16** будет открыта.

16. Усыпальница высших жрецов

Огромные укреплённые ворота можно открыть либо стальным ключом (находится у разбойников в **3**), либо разломав молотами и кувалдами (займёт 1d4 ходов, в течение которых шансы на случайную встречу повышаются до 3-к-6).

В зале располагается статуя Нергала с бычьей головой и хлыстом. Дверь в **16.b** вскрыта разбойниками и лежит на полу. За дверью их ждал Мендуран, который рассёк своим хлыстом шестерых разбойников, пока остальные бежали и закрывали усыпальницу. Вокруг тел разбросано оружие, рукоятки которого (как и факелы) Мендуран заклятием может превратить в змей. Мендуран стремится выбраться на свободу, и подняв мертвецов в **5** отправится нести слово Нергала.





16.a Здесь располагается саркофаг, изображающий Нергала в образе человека с львиной головой. В саркофаге истлевший помощник Нергала и изумруды на 700 зм.

16.b Здесь находится саркофаг Мендурана, изображающий Нергала в образе человека с головой быка. В саркофаге находятся 3.000 зм.

16.c Здесь располагается саркофаг, изображающий Нергала в образе человека с крыльями. В саркофаге лежит лишь гадкий глиняный кувшин.

Ослепляющий хлыст

Наносит d8 урона. Представляет собой каменную рукоять и песчаный хлыст, при попадании и провале целью спасброска ослепляет на сутки.

Гадкий глиняный кувшин

Этот вонючий кувшин покрыт слизью и мхом и источает вонь. Когда его держат в руках - носитель не может ничем заболеть. Раз в день по дну кувшина можно ударить, вызвав рой мух, разово наносящий 3d4 урона непрошедшей спасбросок цели, на которую направлено горлышко кувшина.

Мендуран

HD	10
AC	7 [12]
Att	1 × d8 (ослепляющим хлыстом) или заклинание
MV	120’ (40’)
ML	12

Длань смерти [Finger of death]

Мендуран указывает пальцем на цель, после чего та должна пройти спасбросок от смерти или мгновенно умереть.

Превращение палок в змей [Sticks to snakes]

2d8 палок вокруг Мендурана превращаются в служащих ему змей.

Змеи Мендурана

HD	1
AC	6 [13]
Att	1 × d4 (неядовитый укус)
MV	90’ (30’)
ML	7

Лицензия

«Attribution-NonCommercial-ShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-NC-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение и оно не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

- Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате
- Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следующих условий:

- **«Attribution» («Атрибуция»)** — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы,что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.
- **«NonCommercial» («Некоммерческое использование»)** — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.
- **«ShareAlike» («На тех же условиях»)** — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.
- **Без дополнительных ограничений** — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чеголибо из того, что разрешено лицензией.

Полный текст лицензии:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode